

GANGREL

NOMBRE:
JUGADOR:
CRÓNICA:

NATURALEZA:
CONDUCTA:
CONCEPTO:

TÍTULO:
GENERACIÓN:
SIRE:

ATRIBUTOS

FÍSICOS		SOCIALES		MENTALES	
Fuerza	●○○○○○○○○	Carisma	●○○○○○○○○	Percepción	●○○○○○○○○
Destreza	●○○○○○○○○	Manipulación	●○○○○○○○○	Inteligencia	●○○○○○○○○
Resistencia	●○○○○○○○○	Apariencia	●○○○○○○○○	Astucia	●○○○○○○○○

HABILIDADES

TALENTOS		TÉCNICAS		CONOCIMIENTOS	
Alerta	○○○○○○○○○	Artesanía	○○○○○○○○○	Academicismo	○○○○○○○○○
Atletismo	○○○○○○○○○	Comercio	○○○○○○○○○	Enigmas	○○○○○○○○○
Consciencia	○○○○○○○○○	Equitación	○○○○○○○○○	Investigación	○○○○○○○○○
Empatía	○○○○○○○○○	Etiqueta	○○○○○○○○○	Leyes	○○○○○○○○○
Expresión	○○○○○○○○○	Interpretación	○○○○○○○○○	Medicina	○○○○○○○○○
Intimidación	○○○○○○○○○	Pelea con Armas	○○○○○○○○○	Ocultismo	○○○○○○○○○
Liderazgo	○○○○○○○○○	Sigilo	○○○○○○○○○	Política	○○○○○○○○○
Pelea	○○○○○○○○○	Supervivencia	○○○○○○○○○	Sab. Popular	○○○○○○○○○
Prestidigitación	○○○○○○○○○	Tiro con Arco	○○○○○○○○○	Senescal	○○○○○○○○○
Subterfugio	○○○○○○○○○	T.c. Animales	○○○○○○○○○	Teología	○○○○○○○○○
	○○○○○○○○○		○○○○○○○○○		○○○○○○○○○

VENTAJAS

DISCIPLINAS		TRASFONDOS		VIRTUDES	
Animalismo	○○○○○○○○○		○○○○○○○○○	Conciencia/Convicción	○○○○○
Fortaleza	○○○○○○○○○		○○○○○○○○○	Autocontrol/Instinto	○○○○○
Protean	○○○○○○○○○		○○○○○○○○○	Coraje	○○○○○
	○○○○○○○○○		○○○○○○○○○		
	○○○○○○○○○		○○○○○○○○○		

OTROS RASGOS

CAMINO

○○○○○○○○○○○
Aura: _____ ()
FUERZA DE VOLUNTAD
 ○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□
RESERVA DE SANGRE
 □□□□□□□□□□
 □□□□□□□□□□
 □□□□□□□□□□
 □□□□□□□□□□

SALUD

Magullado		□
Lastimado	-1	□
Lesionado	-1	□
Herido	-2	□
Malherido	-2	□
Tullido	-5	□
Incapacitado		□

DEBILIDAD

Gana un rasgo animal temporal con cada Frenesi. Excepcionalmente, puede ser permanente.

GANGREL

MÉRITOS Y DEFECTOS

MÉRITO	TIPO	COSTE	DEFECTO	TIPO	COSTE
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

OTROS RASGOS

_____	00000000	_____	00000000	_____	00000000
_____	00000000	_____	00000000	_____	00000000
_____	00000000	_____	00000000	_____	00000000

RITUALES

SENDAS

NOMBRE	NIVEL	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000
_____	_____	_____	00000

EXPERIENCIA

TRASTORNOS

Total: _____	Total gastado: _____	_____
Gastado en: _____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

COMBATE

ARM/ATAQUE	DIF.	DAÑO	ALCHANCE	FRECUENCIA	CARGADOR	OCULTACIÓN

ARMADURA

Clase: _____
 Valor: _____
 Penalización: _____
 Descripción: _____

